

HUBUNGAN ANTARA KONFORMITAS DENGAN KECENDERUNGAN PERILAKU *CYBERBULLYING* PADA *COSPLAYER* DI KOMUNITAS *COSPLAY* SEMARANG (COSMA)

Abstrak

Kinari Arya Apsari

15010112130076

Konformitas merupakan perubahan kepercayaan atau perilaku yang dilakukan oleh kelompok tertentu. *Cyberbullying* merupakan perlakuan tidak menyenangkan dengan menggunakan teknologi yang bertujuan untuk menyakiti. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara konformitas dengan kecenderungan perilaku *cyberbullying* pada *cosplayer* di komunitas *Cosplay* Semarang (COSMA). Populasi pada penelitian ini sejumlah 191 *cosplayer* dengan jumlah sampel penelitian berjumlah 123 *cosplayer*. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik *convenience sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan Skala Kecenderungan Perilaku *Cyberbullying* yang berjumlah 34 aitem dengan koefisien reliabilitas 0,909 dan skala Konformitas yang berjumlah 33 aitem dengan koefisien reliabilitas 0,882. Metode analisis data yang digunakan adalah *Product Moment* dari Pearson. Hasil analisis data menunjukkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara konformitas dengan perilaku *cyberbullying* pada *cosplayer* di komunitas *cosplay* Semarang ($r_{xy} = 0,584$; $p < 0,001$). Semakin tinggi konformitas maka semakin tinggi kecenderungan perilaku *cyberbullying* dan sebaliknya. Kecenderungan perilaku *cyberbullying* dapat dijelaskan oleh konformitas sebesar 34,1% dan sisa 65,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor yang tidak diukur di dalam penelitian.

Kata kunci: kecenderungan perilaku *cyberbullying*, konformitas, *cosplayer*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial. Manusia memiliki hasrat untuk berkomunikasi, bergaul dan bekerja sama dengan orang lain yang sangat penting untuk mewujudkan kehidupan bersama yang dinamis. Hampir setiap saat manusia akan saling berhubungan baik antar individu, individu dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok. Hubungan tersebut kemudian disebut dengan interaksi sosial (Kun & Juju, 2009).

Pada zaman dengan kemajuan teknologi yang pesat, internet dikembangkan sebagai cara yang memudahkan untuk mengirim dan menerima informasi. Baym (dalam Balick, 2014) menyebutkan hal tersebut dengan sosial *shaping hypothesis* yang berarti teknologi bertemu dengan kebutuhan manusia dan dengan inovasi yang dilakukan teknologi beradaptasi lebih baik untuk memenuhi kebutuhan manusia termasuk dalam melakukan interaksi sosial.

Teknologi menjawab kebutuhan manusia untuk berinteraksi dengan menyediakan sosial media. Sosial media didefinisikan sebagai layanan yang memungkinkan seseorang untuk membuat profil dalam sebuah sistem secara publik atau semi publik, memilih pengguna lain untuk saling berbagi koneksi dan, melihat dan melintasi koneksi yang sudah dibuat orang lain di dalam sistem yang sama (Balick, 2014).

Internet menyediakan bermacam-macam sosial media yang selalu berevolusi seiring dengan perkembangan zaman (Lutrell, 2016). Pada awal tahun 2000 merupakan tahun sosial media berkembang pesat dan beragam sesuai dengan kebutuhan masing-masing pengguna seperti Twitter, Facebook, Youtube, Instagram dan Tumblr. Di Indonesia, pengguna sosial media termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil riset Wearesosial Hootsuite yang dirilis Januari 2019, pengguna [media sosial](#) di Indonesia mencapai 150 juta atau sebesar 56% dari total populasi. Jumlah tersebut naik 20% dari survei sebelumnya yaitu pada bulan Desember tahun 2018. Pengguna media sosial *mobile (gadget)* mencapai 130 juta atau sekitar 48% dari populasi (Katadata, 2019).

Keberadaan sosial media mendatangkan banyak manfaat bagi para penggunanya. Ryan (2011) menyebutkan bahwa sosial media mempermudah interaksi. Seseorang dapat berkomunikasi dalam waktu yang bersamaan dengan mudah meskipun hidup terpisah di belahan bumi yang berbeda. Issa, Isaias, & Kommers (2016) menyebutkan bahwa sosial media bermanfaat di dalam dunia pendidikan sebagai tempat berbagi informasi dan mendorong interaksi antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa. Hall & Rosenberg (2009) mengungkapkan bahwa sosial media dapat digunakan untuk memulai bisnis. Sosial media dapat digunakan sebagai media untuk membangun reputasi dan media untuk promosi dengan biaya yang relatif sedikit jika dibandingkan dengan promosi dengan menggunakan televisi.

Melihat banyaknya manfaat yang diberikan, sosial media bisa saja menjadi alternatif baru untuk seseorang melakukan interaksi sosial. Namun sosial media tidak hanya memudahkan seseorang menjangkau orang lain dengan dengan membagikan konten-konten positif, tetapi juga dapat membagikan konten-konten negatif yang dapat memanipulasi pola pikir dan tindakan orang lain (Lipschultz, 2018). Salah satunya adalah *cyberbullying*.

Bullying merupakan tipe agresi yang spesifik yang ditujukan untuk menyakiti atau mengganggu, dilakukan secara berulang serta terdapat ketidaksetaraan kekuatan yang membuat kelompok yang lebih kuat menyerang yang lebih lemah. Kekuatan yang tidak setara ini dapat berbentuk fisik atau verbal. *Bullying* dilakukan dengan sengaja, korban langsung menerima imbas dari serangan, serangan dilakukan berulang kali dan pelaku memiliki kekuatan yang lebih besar dari korban (Caviglione, Coccoli, & Merlo, 2013). Kemajuan zaman membuat pelaku *bullying* semakin kreatif untuk mengganggu dan menyakiti korbannya. salah satunya dengan menggunakan teknologi. *Bullying* ini kemudian dikenal sebagai *cyberbullying*. Pelaku *cyberbullying* memanfaatkan teknologi yang bertujuan untuk hiburan menjadi alat untuk menyiksa korban yang sudah ditentukan (Brown, 2014).

Cyberbullying merupakan penggunaan teknologi yang bertujuan untuk menyerang, menakuti, mengejek serta mempermalukan seseorang (Brown, 2014). Korban *cyberbullying* menerima makian, pornografi, pesan yang mengancam, gambar yang tidak pantas, dan konten yang mengandung rasisme (Blackwell, 2015).

Cyberbullying yang sudah terjadi akan sangat sulit untuk dihentikan karena pelaku dapat melakukannya setiap saat. Informasi dapat tersebar kepada banyak orang bahkan yang awalnya tidak terlibat menjadi ikut terlibat (MacEachern, 2010). Oleh sebab itu pengguna media sosial harus berhati-hati dengan informasi yang dibagikan karena orang lain dapat dengan mudah melihat, menyimpan dan bahkan membagikan ulang informasi yang pernah dibagi sebelumnya. Sulit untuk benar-benar menghapus informasi yang bersifat sangat personal yang sudah disebar di media sosial (Hunter, 2012).

Carrier, dkk. (dalam Blackwell, 2015) menjelaskan bahwa seseorang yang menggunakan sosial media secara *online* beranggapan bahwa tindakannya akan hilang dalam ratusan tindakan yang dilakukan oleh pengguna internet yang lain. Anggapan tersebut berpotensi menghasilkan perilaku impulsif yang membuat pengguna sosial media mengungkapkan hal-hal yang bersifat pribadi ke sosial media yang dapat menjadikan seseorang korban maupun pelaku *cyberbullying*.

Korban *cyberbullying* akan langsung menyadarinya dengan mendengar rumor buruk tentang dirinya, menemukan foto memalukan yang tersebar. Beberapa pelaku bahkan meminta orang lain untuk ikut menjelek-jelekkan korban dan tidak sedikit orang yang awalnya hanya sebagai pengamat (*bystander*) ikut dalam kegiatan *cyberbullying* (Schwartz, 2016).

Konformitas merupakan perubahan perilaku atau kepercayaan agar selaras dengan orang lain. Ada beberapa alasan seseorang yang awalnya hanya mengamati bisa menjadi pelaku *cyberbullying*. Pengamat melakukan *cyberbullying* bisa jadi agar tetap diterima di dalam kelompoknya dan

menghindari hukuman serta penolakan karena berbeda. Konformitas ini disebut dengan konformitas kepatuhan. Pada saat pengamat melakukan *cyberbullying* karena merasa bahwa korban tersebut benar-benar pantas untuk diperlakukan seperti itu dan pengamat menerimanya sebagai sebuah kebenaran maka hal tersebut masuk ke dalam konformitas penerimaan (Myers, 2012).

Cyberbullying dapat terjadi disaat pengamat ingin mengidentifikasikan diri dengan kelompok tertentu seperti kelompok dengan hobi yang sama, pandangan politik yang sama, sekolah yang sama serta ingin tampil serupa dengan kelompok tersebut (Travis & Wade, 2010). *Cyberbullying* juga dapat terjadi karena pengaruh normatif, yaitu keinginan untuk disukai dan pengaruh informasional, yang merupakan keinginan untuk menjadi benar. Pengaruh normatif sejalan dengan suara terbanyak untuk menghindari penolakan untuk tetap berada dalam penilaian baik kelompok atau mendapatkan penerimaan. Pengaruh informatif terjadi karena seseorang didorong untuk secara diam-diam menerima pengaruh dari orang lain yang memberikan informasi yang ada di sekitar. Pengamat *cyberbullying* dapat menjadi pelaku ketika terbawa oleh pelaku *cyberbullying* lainnya baik karena pengaruh normatif maupun pengaruh informatif (Myers, 2012).

Penelitian oleh Rahayu (2012) mengungkapkan bahwa *cyberbullying* memiliki dampak serius dalam jangka panjang, seperti penurunan kepercayaan diri, depresi, kemarahan, kegagalan sekolah dan *self-harm* yang berujung pada bunuh diri. Aini dan Apriana (2018) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa *cyberbullying* berdampak pada depresi, ansietas dan gejala psikosomatis.

Cyberbullying dapat terjadi di berbagai lingkungan sosial, salah satunya pada lingkungan yang memiliki kohesifitas yang tinggi seperti komunitas (Myers, 2012). Salah satu komunitas yang memiliki kecenderungan untuk terjadinya *cyberbullying* adalah komunitas *cosplay*. *Cosplay* berasal dari kata *costume* dan *play* yang berarti memerankan peran sesuai dengan kostum yang dikenakan. Terdapat sekitar 191 *cosplayer*, orang yang melakukan *cosplay*, yang tercatat dalam COSMA (*Cosplayer Semarang*). COSMA merupakan sebuah komunitas yang secara resmi dibentuk pada tanggal 13 Juli 2009 yang bertujuan untuk mempermudah pertukaran informasi (Cosma, 2009).

Di dalam komunitas ini, tidak hanya informasi yang berkaitan dengan *cosplay* beredar namun juga informasi personal, kata-kata yang bertujuan untuk menghina dan menyakiti serta gambar-gambar yang bersifat mengganggu. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu anggota komunitas COSMA pada tanggal 4 Februari 2019, sempat beredar foto tidak senonoh seorang *cosplayer* yang kemudian tersebar di media sosial sebelum pihak *facebook* menghapus foto tersebut. Selain itu, *body shaming* adalah perilaku yang paling banyak diterima oleh *cosplayer*. Netizen sering menghina foto *cosplay* yang diunggah seseorang dengan kata-kata kasar dan tidak pantas. Pelecehan seksual secara verbal juga sering diterima oleh *cosplayer* wanita. Anggota COSMA tersebut mengaku bahwa suasana dunia *cosplay* mulai tidak kondusif karena ironisnya, perlakuan yang tidak menyenangkan tersebut dilakukan oleh beberapa anggota COSMA itu sendiri.

Ada anggota COSMA yang menyebarkan keburukan tentang seseorang dan mengajak anggota lain untuk ikut membenci orang yang sama. Ada anggota COSMA yang tidak segan untuk menyuarakan kebenciannya terhadap karakter yang diperankan anggota COSMA melalui sosial media. Ada pula yang tidak malu untuk membagikan masalah pribadinya dengan anggota COSMA lain menggunakan status di sosial media yang dapat dilihat oleh siapa saja. Beberapa anggota juga hanya terlihat sebagai *silent reader*, yaitu sebagai pengamat yang tidak ikut dalam kegiatan *cyberbullying* yang terjadi. Namun anggota yang awalnya hanya mengamati dapat berperan menjadi pelaku setelah anggota lain terlihat memusuhi orang yang sama. Beberapa anggota terlihat aktif dalam mengajak untuk memusuhi seseorang, menyebarkan konten-konten negatif dan menggunakan kata-kata kasar untuk menyerang *cosplayer* lain.

Beberapa jurnal membahas tentang hubungan antara konformitas dengan *bullying*, namun belum ditemukan yang berkaitan dengan hubungan antara konformitas dengan *cyberbullying*. Penelitian oleh Leviati (2008) mengungkapkan bahwa para siswa memiliki kecenderungan untuk ikut melakukan perilaku *bullying* agar tidak dimusuhi oleh temannya dan diterima sebagai bagian dari kelompok. Konformitas dapat mendukung *bullying* terus berkembang.

Penelitian oleh Hidajat dkk. (2015) menggambarkan tentang dampak perkembangan teknologi khususnya penggunaan internet dengan isu *cyberbullying*. Karakteristik media sosial yang memungkinkan pengguna bertukar informasi dan fitur yang memungkinkan pengguna untuk merahasiakan identitasnya menyebabkan kasus *cyberbullying* terus meningkat. Dooley, Jacek, &

Cross (2009) di dalam jurnalnya mengungkapkan bahwa *cyberbullying* merupakan bentuk dari *bullying* tradisional yang relatif baru sehingga masih sangat sedikit aspek yang diketahui. Contohnya adalah motivasi, tujuan dan imbas dari *cyberbullying* serta perbedaannya dengan *bullying* tradisional.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di dalam di dalam komunitas COSMA, yaitu perlakuan tidak menyenangkan yang terjadi dan tersebar di sosial media, penelitian ini perlu dilakukan untuk melihat dinamika kecenderungan perilaku *cyberbullying* yang terjadi di dalam komunitas ini serta membuktikan keterkaitan antara kecenderungan perilaku *cyberbullying* yang terjadi dengan konformitas antar anggota komunitas.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara konformitas dengan kecenderungan perilaku *cyberbullying* pada *cosplayer* di komunitas *cosplay* Semarang (COSMA).

B. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji hubungan antara konformitas dengan kecenderungan perilaku *cyberbullying* pada *cosplayer* komunitas *Cosplay* Semarang (COSMA).

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan sambungan pemikiran dan menambah kuantitas serta kualitas sumber referensi bagi disiplin ilmu psikologi khususnya bagi psikologi bidang sosial mengenai hubungan konformitas dengan kecenderungan perilaku *cyberbullying*.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian yang diperoleh nantinya dapat dijadikan sumber pengetahuan bagi pengguna sosial media tentang bentuk dan dinamika dari kecenderungan perilaku *cyberbullying* untuk menghindari tindakan *cyberbullying*.